



# Architetture degli elaboratori – I e II

## Introduzione



Prof. Alberto Borghese  
Dipartimento di Informatica  
[borgnese@di.unimi.it](mailto:borgnese@di.unimi.it)

Università degli Studi di Milano

Riferimento: Patterson, Cap. 1



## Sommario della lezione

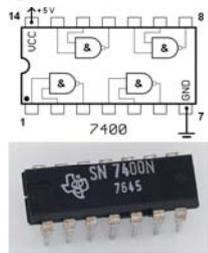


- **Architettura dell'elaboratore**
- Ciclo di esecuzione di un'istruzione
- Informazioni su corso ed esame
- Storia dell'elaboratore.



## Contenuto del corso

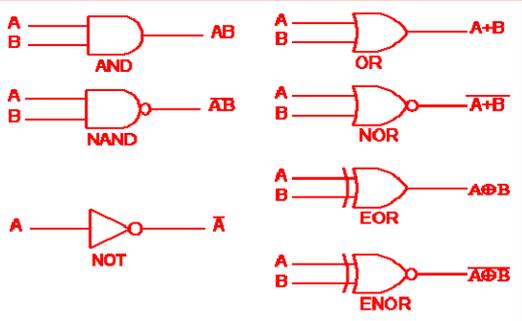


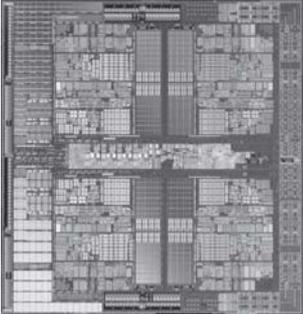


From logic gates to  
.....  
multi-core and GPUs



- Salvo stamp
- Newsletter
- Recensione
- Case Stud
- Flussi RSS





A.A. 2012-2013

3/65

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



## Le architetture











### La casa







A.A. 2012-2013

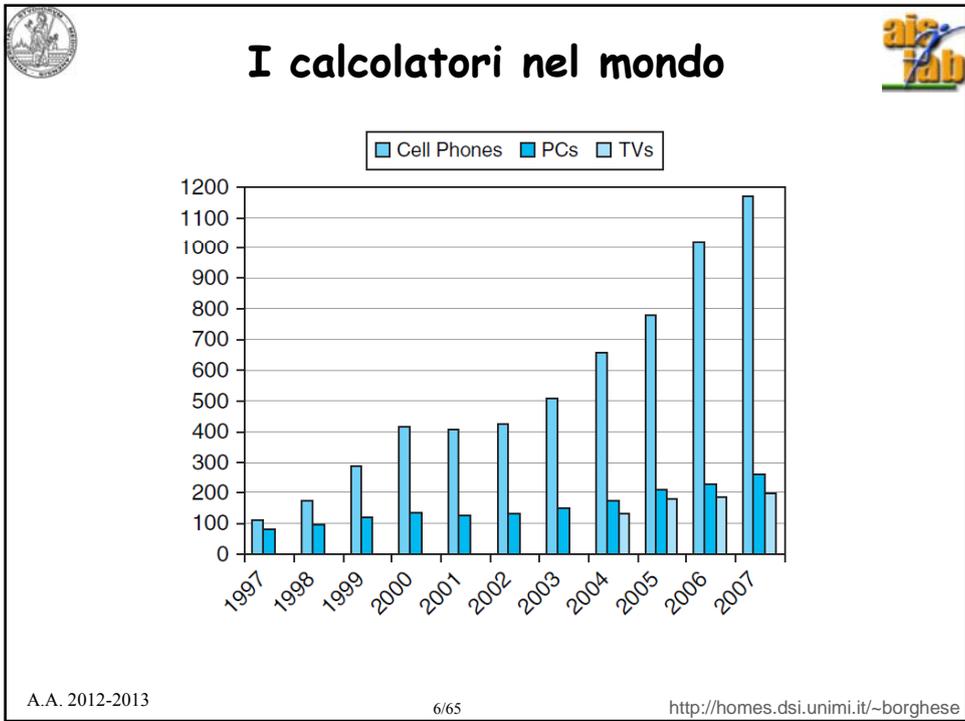
4/65

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>

**Le architetture**

A.A. 2012-2013

5/65





## La legge di Moore



Year	Name	Size (cu. ft.)	Power (watts)	Performance (adds/sec)	Memory (KB)	Price	Price-performance vs. UNIVAC	Adjusted price (2003 \$)	Adjusted price-performance vs. UNIVAC
1951	UNIVAC I	1,000	125,000	2,000	48	\$1,000,000	1	\$6,107,600	1
1964	IBM S/360 model 50	60	10,000	500,000	64	\$1,000,000	263	\$4,792,300	318
1965	PDP-8	8	500	330,000	4	\$16,000	10,855	\$75,390	13,135
1976	Cray-1	58	60,000	166,000,000	32,000	\$4,000,000	21,842	\$10,756,800	51,604
1981	IBM PC	1	150	240,000	256	\$3,000	42,105	\$5,461	154,673
1991	HP 9000/ model 750	2	500	50,000,000	16,384	\$7,400	3,556,188	\$9,401	16,122,356
1996	Intel PPro PC (200 MHz)	2	500	400,000,000	16,384	\$4,400	47,846,890	\$4,945	239,078,908
2003	Intel Pentium 4 PC (3.0 GHz)	2	500	6,000,000,000	262,144	\$1,600	1,875,000,000	\$1,600	11,452,000,000

In circa 18 mesi raddoppiano le prestazioni ed il numero di transistor e raddoppiano le capacità delle memorie (DRAM). **Legge di Moore**. La velocità di accesso alla memoria cresce molto più lentamente.

E dopo? Abbiamo incontrato la barriera dell'energia.

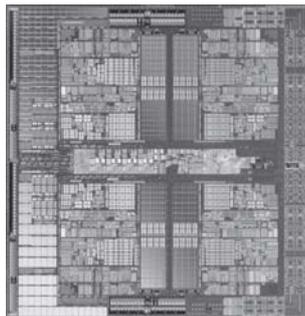
A.A. 2012-2013

7/65

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>

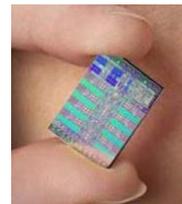


## Le architetture più recenti



AMD Barcelona (quad-core)

nVidia 9800 GTX,  
Streaming processors  
128 core



Cell processor  
(IBM, Sony, Toshiba)  
Playstation 3



A.A. 2012-2013

8/65

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



## I principi delle Architetture



Turing: "Universal Turing machine" (1936). Macchina di esecuzione di algoritmi universale.

I principi come sono stati codificati da Von Neumann negli anni 40.

- Dato che il dispositivo è essenzialmente una macchina di calcolo, ci sarà un'unità che è devota essenzialmente ai calcoli (ALU).
- I dati e le istruzioni sono memorizzate **separatamente** in una memoria read/write.
- Ci sarà una parte che gestisce tutto il sistema di elaborazione: trasferimento dei dati, comanda le operazioni, comanda I/O. Livello gerarchico superiore: UC.
- Un computer deve essere collegato all'esterno. Occorre quindi un equipaggiamento per l'I/O.
- Il contenuto della memoria può essere recuperato in base alla sua posizione (**indirizzo**), e non è funzione del tipo di dato.
- L'esecuzione procede **sequenzialmente** da un'istruzione alla seguente (algoritmo, sequenza di passi...). Nelle architetture più avanzate l'esecuzione procede sequenzialmente per gruppi di istruzioni.



## Obiettivo del corso



- Fornire i fondamenti per capire cosa succede dentro ad un elaboratore.
- Quali sono le problematiche e come viene elaborata l'informazione.
- Qual'è il linguaggio di un elaboratore (ISA) – programmazione in piccolo.
- **Analisi e progettazione.**



## Obiettivo di un'architettura



Elabora in modo adeguato un input per produrre l'output.

- Le unità di *ingresso* (tastiera, mouse, rete, interfacce con dispositivi di acquisizione, ecc.) permettono al calcolatore di acquisire informazioni dall'ambiente esterno.
- L'architettura di elaborazione.



- Le unità di *uscita* (terminale grafico, stampanti, rete, ecc.) consentono al calcolatore di comunicare i risultati ottenuti dall'elaborazione all'ambiente esterno.



## Cosa fa un elaboratore?



- Algoritmi (sequenza di istruzioni).  
Calcoli (calcolatore).  
**Operazioni logiche** (elaboratore).

- Programma (Ada Byron Lovelace, 1830) = *Algoritmi in Software*.

**Come lo fa?** *Hardware*.



Input ==> Elaborazione ==> Output

- Terza rivoluzione della nostra civiltà: la rivoluzione agricola, la rivoluzione industriale e la rivoluzione dell'informatica.



## Operazioni elementari e codifica dell'informazione



Operazioni elementari necessarie ad eseguire algoritmi:

Calcolo (somma, sottrazione, prodotto....)

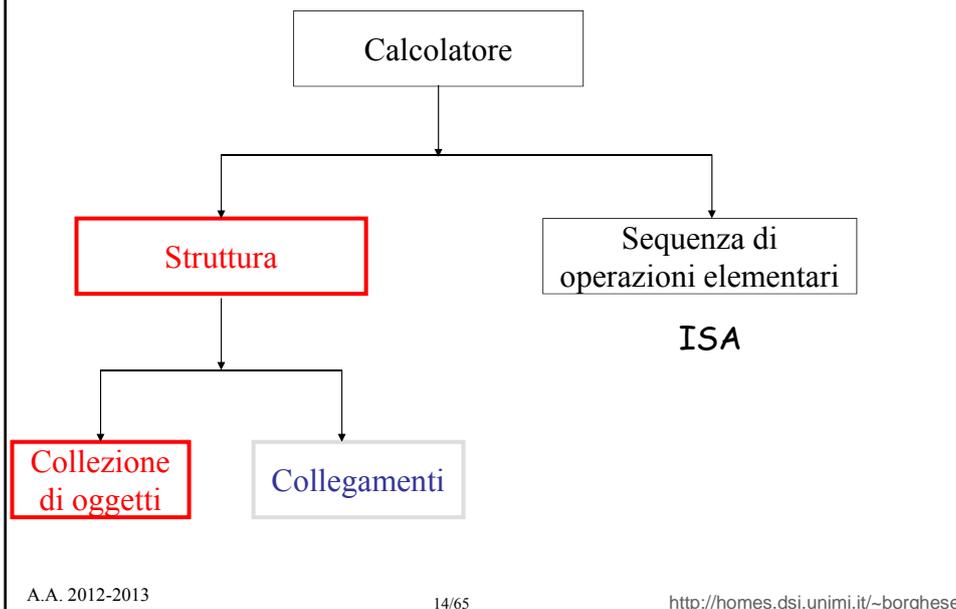
Controllo del flusso (if, for....)

L'informazione viene rappresentata utilizzando solamente due simboli (base 2: 0,1 -> acceso, spento).

I calcoli ed i controlli sono eseguiti utilizzando **esclusivamente!** le 3 operazioni fondamentali della logica classica: AND, OR, NOT.

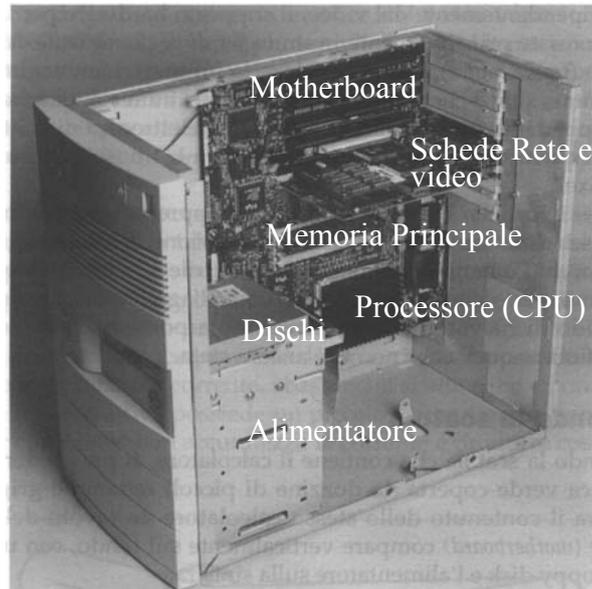


## Descrizione di un elaboratore





## Struttura dell'elaboratore



A.A. 2012-2013

15/65

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



## Struttura dell'elaboratore: descrizione



- Elementi principali di un elaboratore:
  - ◆ Unità centrale di elaborazione (*Central Processing Unit - CPU*).
  - ◆ Memoria di lavoro o memoria principale (*Main Memory - MM*) e dischi.
- Sulla motherboard: collegamenti principali di un calcolatore:
  - ◆ Bus di sistema (dati, indirizzi, controllo)
  - ◆ Interfacce per i dispositivi di *Input/Output - I/O*: il terminale, la memoria di massa (di solito dischi magnetici), le stampanti, ...

A.A. 2012-2013

16/65

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



## Unità centrale di elaborazione (*Central Processing Unit - CPU*)



- La *CPU* provvede ad eseguire le istruzioni che costituiscono i diversi programmi elaborati dal calcolatore.
- Eseguire un'istruzione vuol dire operare delle scelte, eseguire dei calcoli a seconda dell'istruzione e dei dati a disposizione.

A.A. 2012-2013

17/65

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



## Elementi principali della CPU



- Banco di registri (*Register File*) ad accesso rapido, in cui memorizzare i dati di utilizzo più frequente. Il tempo di accesso ai registri è circa 10 volte più veloce del tempo di accesso alla memoria principale. Il register file è evoluto in cache + registri.
- Registro *Program counter (PC)*. Contiene l'indirizzo dell'istruzione corrente da aggiornare durante l'evoluzione del programma, in modo da prelevare dalla memoria la corretta sequenza di istruzione;
- Registro *Instruction Register (IR)*. Contiene l'istruzione in corso di esecuzione.
- Unità per l'esecuzione delle operazioni aritmetico-logiche (*Arithmetic Logic Unit - ALU*). I dati forniti all'*ALU* provengono direttamente da registri interni alla CPU. Possono provenire anche dalla memoria, ma in questo caso devono essere prima trasferiti in registri interni alla CPU. Dipende dalle modalità di indirizzamento previste;
- Unità aggiuntive per elaborazioni particolari come unità aritmetiche per dati in virgola mobile (*Floating Point Unit - FPU*), sommatore ausiliari, ecc.;
- **Unità di controllo**. Controlla il flusso e determina le operazioni di ciascun blocco.



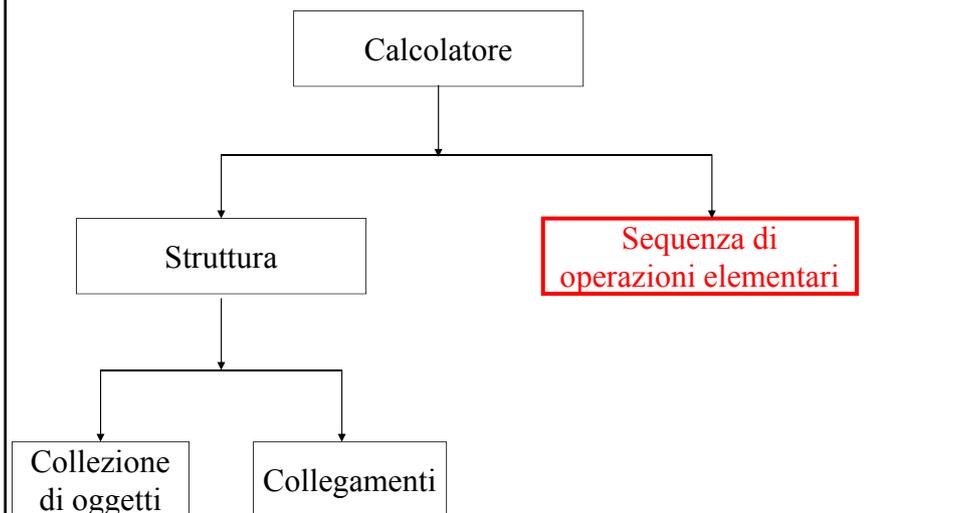
## Sommario della lezione



- Architettura dell'elaboratore
- **Ciclo di esecuzione di un'istruzione**
- Informazioni su corso ed esame
- Storia dell'elaboratore.

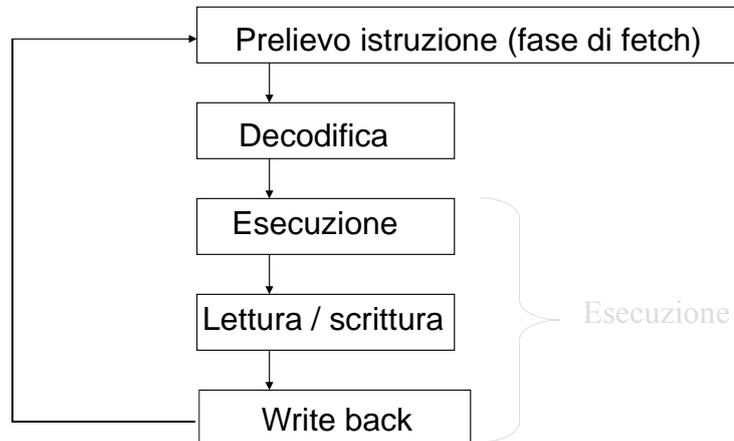


## Descrizione di un elaboratore





## Ciclo di esecuzione di un'istruzione MIPS



A.A. 2012-2013

21/65

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



## Letture dell'istruzione (fetch)



- Istruzioni e dati risiedono nella memoria principale, dove sono stati caricati attraverso un'unità di ingresso.
- L'esecuzione di un programma inizia quando il registro PC punta alla (contiene l'indirizzo della) prima istruzione del programma in memoria.
- Il segnale di controllo per la lettura (READ) viene inviato alla memoria.
- Trascorso il tempo necessario all'accesso in memoria, la parola indirizzata (in questo caso la prima istruzione del programma) viene letta dalla memoria e trasferita nel registro IR.
- Il contenuto del PC viene incrementato in modo da puntare all'istruzione successiva.

A.A. 2012-2013

22/65

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



## Decodifica dell'istruzione



- L'istruzione contenuta nel registro IR viene decodificata per essere eseguita. Alla fase di decodifica corrisponde la predisposizione della CPU (apertura delle vie di comunicazione appropriate) all'esecuzione dell'istruzione.
- In questa fase vengono anche recuperati gli operandi. Nelle architetture MIPS gli operandi possono essere solamente nel Register File oppure letti dalla memoria.
  - ◆ Architetture a registri:
    - Se un operando risiede in memoria, deve essere prelevato caricando l'indirizzo dell'operando nel registro MAR della memoria e attivando un ciclo di READ della memoria.
    - L'operando letto dalla memoria viene posto nel registro della memoria MDR per essere trasferito alla ALU, che esegue l'operazione. Nelle architetture MIPS, l'operando viene trasferito nel Register file nella fase di Scrittura.
  - ◆ Architetture LOAD/STORE:
    - Le istruzioni di caricamento dalla memoria sono separate da quelle aritmetico/logiche.



## Calcolo dell'istruzione (esecuzione)



Viene selezionato il circuito / i circuiti combinatori appropriati per l'esecuzione delle operazioni previste dall'istruzione e determinate in fase di decodifica.

Tra le operazioni previste, c'è anche la formazione dell'indirizzo di memoria da cui leggere o su cui scrivere un dato.



## Letture / Scrittura in memoria



In questa fase il dato presente in un registro, viene scritto in memoria oppure viene letto dalla memoria un dato e trasferito ad un registro.

Questa fase non è richiesta da tutte le istruzioni!

Nel caso particolare di Architetture LOAD/STORE, quali MIPS, le istruzioni di caricamento dalla memoria sono separate da quelle aritmetico/logiche. Se effettua una Lettura / Scrittura, **non** esegue operazioni aritmetico logiche sui dati.

Sistema di memoria “sganciato” dalla coppia register-file + CPU.



## Scrittura in register file (write-back)



- Il risultato dell'operazione può essere memorizzato nei registri ad uso generale oppure in memoria.
- Non appena è terminato il ciclo di esecuzione dell'istruzione corrente (termina la fase di Write Back), si preleva l'istruzione successiva dalla memoria.





## Architettura - Parte I (12 cfu)



**Docente:** Prof. N. Alberto Borghese: [borgnese@di.unimi.it](mailto:borgnese@di.unimi.it)

**Laboratorio:** Dott. Iuri Frosio: [frosio@di.unimi.it](mailto:frosio@di.unimi.it)

**Dott. Massimo Marchi:** [marchi@di.unimi.it](mailto:marchi@di.unimi.it)

### Orario e aule per la parte I del corso:

Martedì	Ore 10.30-12.30	Aula G24, Via Celoria
<b>Mercoledì</b>	<b>Ore 13.30-15.30</b>	<b>Aula 307, Cognomi A-F</b>
Giovedì	Ore 10.30-12.30	Aula G24, Via Celoria
<b>Giovedì</b>	<b>Ore 13.30-15.30</b>	<b>Aula 307, Cognomi G-Z</b>

Orario di ricevimento: su appuntamento.

**Strumento principale di contatto: email!**

A.A. 2012-2013

29/65

<http://homes.dsi.unimi.it/~borgnese>



## Programma Architettura I



### Sito principale:

[http://borgnese.di.unimi.it/Teaching/Architettura\\_I/\\_Arch\\_I.html](http://borgnese.di.unimi.it/Teaching/Architettura_I/_Arch_I.html)

### Programma:

[http://borgnese.di.unimi.it/Teaching/Architettura\\_I/Programma\\_2012-2013.html](http://borgnese.di.unimi.it/Teaching/Architettura_I/Programma_2012-2013.html)

## Programma Architettura II

### Sito principale:

[http://borgnese.di.unimi.it/Teaching/Architettura\\_II/\\_Arch\\_II.html](http://borgnese.di.unimi.it/Teaching/Architettura_II/_Arch_II.html)

### Programma:

[http://borgnese.di.unimi.it/Teaching/Architettura\\_II/Programma\\_2012-2013.html](http://borgnese.di.unimi.it/Teaching/Architettura_II/Programma_2012-2013.html)

A.A. 2012-2013

30/65

<http://homes.dsi.unimi.it/~borgnese>



## Modalità di esame



### **Parte teorica (2/3 del voto).**

Prova scritta + orale. Appelli ogni 1 / 2 / 3 mesi, al di fuori del periodo delle lezioni.

### **Laboratorio (1/3 del voto).**

Progetto di laboratorio in GATESIM  
Progetto di laboratorio: assembler (o CUDA)



## Compitini



- 4 prove in itinere (compitini) durante l'anno. I compitini sostituiscono interamente scritto e orale.
- Per superare la parte di teoria con i compitini occorre avere preso almeno 17 in tutti i compitini e che la media dei compitini sia  $\geq 18$ . I compitini sono consigliati solo a chi frequenta.
- L'orale con i compitini è facoltativo.



## Modalità di esame consigliata (è possibile spezzare l'esame)



Scritto e orale:

parte I **oppure** parte II (vivamente consigliato)

Compitini:

Compitini sulla prima parte  
Compitini sulla seconda parte



## Materiale didattico

See web page



[http://di.unimi.it/~borgnese/Teaching/Architettura\\_I/References.rtf](http://di.unimi.it/~borgnese/Teaching/Architettura_I/References.rtf)

**Testo di base (è disponibile sia in inglese che in italiano):**

Struttura e progetto dei calcolatori: l'interfaccia hardware-software, D.A. Patterson and J.L. Hennessy, Terza edizione, Zanichelli, estate 2010 (Nota: la terza edizione Zanichelli è la traduzione della quarta edizione inglese).

"Computer Organization & Design: The Hardware/Software Interface", D.A. Patterson and J.L. Hennessy, Morgan Kaufmann Publishers, Fourth Edition, 2009. *Potete trovare esercizi del testo svolti al seguente URL:* <http://books.elsevier.com/companions/1558606041/>.

**Per un approfondimento sui circuiti combinatori e sequenziali:**

"Progettazione digitale" F. Fummi, M.G. Sami, C. Silvano, McGrawHill. 2003.



## Architettura base del corso - MIPS MIPS Technologies



AIBO (Sony, 2003) - MIPS 7000, sistemi embedded che montano Windows CE, PlayStation 2, router, gateway...

### ► Features-front



## Architettura MIPS



- Architettura MIPS appartiene alla famiglia delle architetture **RISC (Reduced Instruction Set Computer)** sviluppate dal 1980 in poi
  - ◆ Esempi: Sun Sparc, HP PA-RISC, IBM Power PC, DEC Alpha, Silicon Graphics, AIBO-Sony, ARM.
- Principali obiettivi delle architetture RISC:
  - ◆ Semplificare la progettazione dell'hardware e del compilatore
  - ◆ Massimizzare le prestazioni
  - ◆ Minimizzare i costi



## Simulatore MIPS



- **SPIM: A MIPS R2000/R3000 Simulator :**  
**PCSPIM version 6.3**

- <http://www.cs.wisc.edu/~larus/spim.html>

Oppure da:

- [http://borghese.di.unimi.it/Teaching/Architettura\\_II/Arch\\_II.html](http://borghese.di.unimi.it/Teaching/Architettura_II/Arch_II.html)

- Piattaforme:

- ☞ Unix or Linux system
- ☞ Microsoft Windows  
(Windows 95, 98, NT, 2000, XP)
- ☞ Microsoft DOS

A.A. 2012-2013

37/65

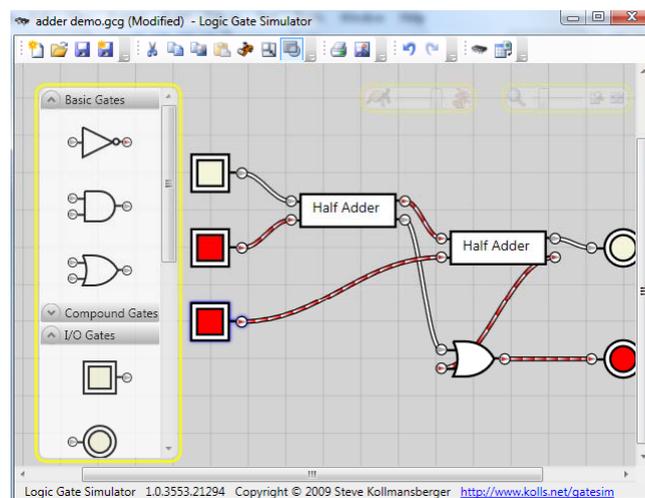
<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



## Simulatore di circuiti logici: Gatesim



- <http://www.kolls.net/gatesim/>



A.A. 2012-2013

38/65

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



## Sommario della lezione



- Architettura dell'elaboratore
- Ciclo di esecuzione di un'istruzione
- Informazioni su corso ed esame
- **Storia dell'elaboratore.**



## Storia dell'elaboratore



### **Filo conduttore:**

Aumento della velocità di elaborazione

Diminuzione della dimensione dei componenti.

Aumento della capacità e velocità dell'I/O.

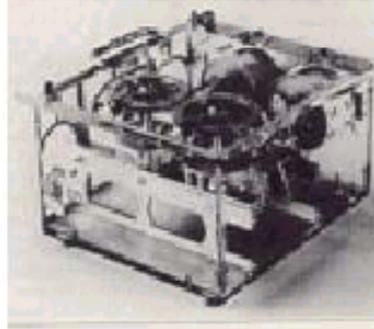
Adozione di tecnologie diverse (meccanica, elettrica, elettronica).



## Storia del calcolatore (i primi passi)



- Abaco, Babilonesi, X secolo a.C.
- B. Pascal (Pascalina, somma e sottrazione).



- G. von Leibnitz (moltiplicazioni e divisioni come addizioni ripetute).

A.A. 2012-2013

41/65

<http://homes.dsi.unimi.it/~borgnese>



## Le calcolatrici



- Sviluppo di calcolatrici da tavolo meccaniche (diffusione nel commercio).



Millionaire, Steiger, 1892

Moltiplicazioni in un  
“colpo di manovella”.

- Texas Instruments (1972) – prima calcolatrice tascabile.



A.A. 2012-2013

42/65

<http://homes.dsi.unimi.it/~borgnese>



## Un'architettura efficace



*Una macchina per risolvere un problema industriale.*

### **Telaio Jacquard (1801)**

- Programma di lavoro su schede
- Macchina dedicata (antesignana delle macchine CAM).



A.A. 2012-2013

43/65

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



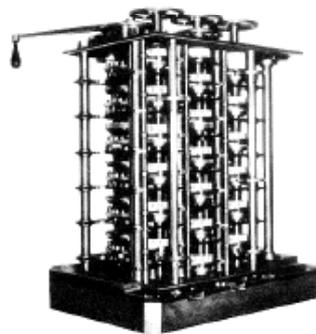
## Charles Babbage



Le prime architetture furono pneumatiche

### **Charles Babbage**

- Papà del calcolatore moderno.
- “Analytical Engine” i comandi erano a vapore!
- Utilizza il concetto di programma su (su schede) proposto da Ada Lovelace (1830).



A.A. 2012-2013

44/65

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



## Nasce l'IBM (1900-1930)



- Non solo architettura.....
- H. Hollerith: Schede perforate a lettura elettromeccanica (relais).

Meccanismo più semplice di gestione del controllo.

*Nel 1890, 46,804 macchine censirono 62,979,766 persone in pochi giorni.  
Il censimento precedente, del 1870, durò 7 anni!!*

- T.J. Watson rilevò il brevetto e fondò l'IBM fondendo la società di Hollerith con altre piccole società (1932).

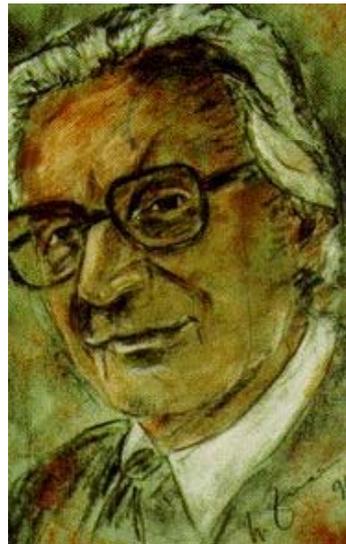


## Il papà non riconosciuto



Konrad Zuse, 1936  
Ingegnere civile.

Z1 -> 1938  
Z3 -> 1941



Auto-ritratto del 1994



## Storia dell'elaboratore - Mark I - 1944

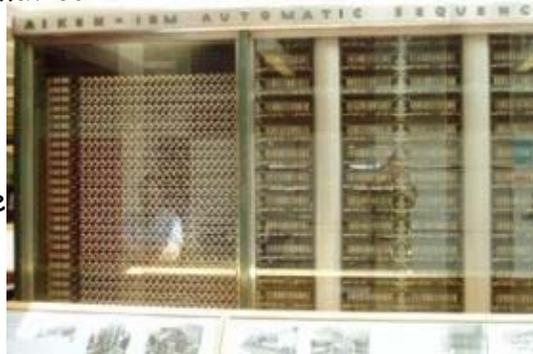


Primo computer automatico

Elettromeccanico

15.3s per divisione  
6s per moltiplicazione

OpCode + operandi



**Automatic Sequence Controlled Calculator - H. Aiken, IBM**

A.A. 2012-2013

47/65

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



## Storia dell'elaboratore (IIa Guerra mondiale)



- ABC - Atanasoff Berry Computer (University of Iowa).  
Ampio utilizzo di elettrovalvole.  
Memoria rigenerativa (cancellabile e riscrivibile).  
Non funzionò mai completamente

A.A. 2012-2013

48/65

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



## La prima generazione (ENIAC: 1946-1955)

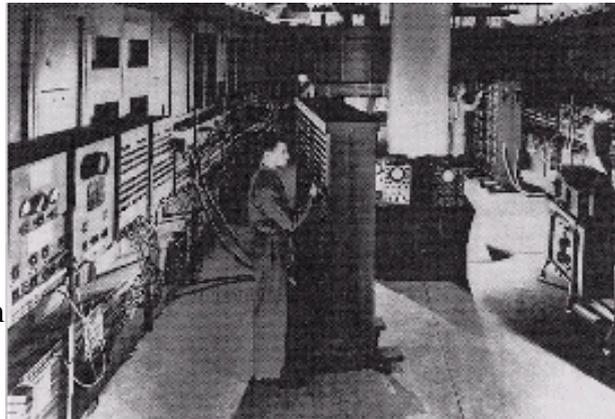


Elettronica (valvole: diodo, triodo). Aumento di prestazioni di 1,000 volte.

- ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Calculator), University of Pennsylvania.

### Caratteristiche:

- 20 registri da 10 cifre.
- 18,000 valvole.
- 70,000 resistenze.
- 10,000 condensatori.
- 6,000 interruttori.
- Dimensioni: 30mx2.5m
- Consumo: 140kW.
- 100 operazioni/s.
- 30 tonnellate.



- Il programma veniva realizzato cambiando manualmente il cablaggio.



## Defining characteristics of five early digital computers



Computer	First operation	Place	Decimal /Binary	Elect ronic	Programmabi le	Turing complete
<u>Zuse Z3</u>	May 1941	<u>Germany</u>	binary	No	By punched film stock	Yes (1998)
<u>Atanasoff-Berry Computer</u>	Summer 1941	<u>USA</u>	binary	Yes	No	No
<u>Colossus</u>	December 1943 / January 1944	<u>UK</u>	binary	Yes	Partially, by rewiring	No
<b>Harvard Mark I - IBM ASCC</b>	1944	<u>USA</u>	decimal	No	By punched paper tape	Yes (1998)
<u>ENIAC</u>	1944	<u>USA</u>	decimal	Yes	Partially, by rewiring	Yes
	1948	<u>USA</u>	decimal	Yes	By Function Table <u>ROM</u>	Yes



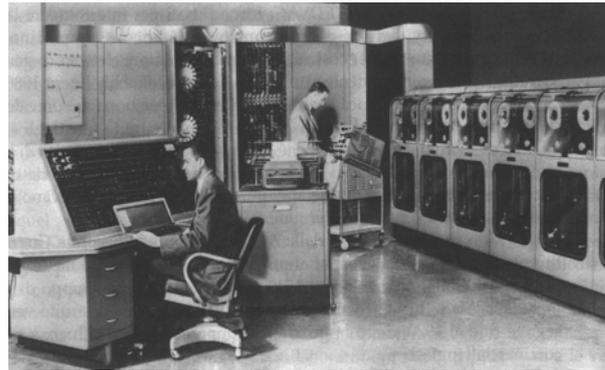
## Eckbert & Mauchly



- **EDVAC**, Eckbert, Mauchly, **Von Neuman**. Moore school, Pennsylvania University. **Programma memorizzato.**

- **EDSAC**, Eckert, Cambridge, 1949, (=> Mark I, 1948).

- **UNIVAC I**  
(Universal Automatic Computer) I (1951),  
Eckbert e Mauchly.  
E' il primo calcolatore commercializzato.



48 esemplari a 1M\$

A.A. 2012-2013

51/65

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



## La seconda generazione (1952- 1963)



- Introduzione dell'elettronica allo stato solido.
- Introduzione delle memorie ferromagnetiche.

IBM:

- Modello 701 – 1953 per calcolo scientifico.
- Modello 702 – 1955 per applicazioni gestionali

- IBM704 - Memoria con nuclei di ferrite: 32,000 parole e velocità di commutazione di pochi microsecondi = qualche kHz).

- IBM709 nel 1958 - Introduzione del "canale" di I/O.
- IBM 7094 (1962) Introduzione della formalizzazione del controllo di flusso.

- Introduzione del Fortran (Formula Translator).

CDC:

- CDC 6600 - Primo supercalcolatore. 1962.
- CDC 3600 - Multi-programmazione. 1963.

Digital equipment

- PDP - 1

A.A. 2012-2013

52/65

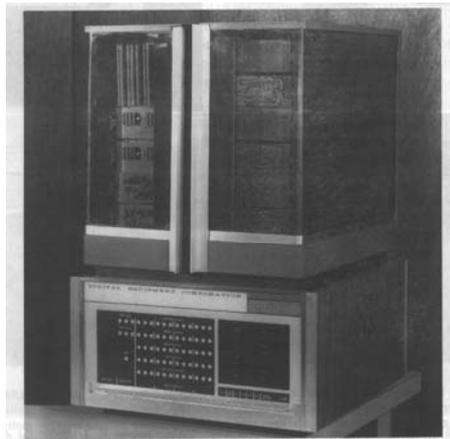
<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



## La terza generazione (1964-1971)



- Introduzione dei circuiti integrati (LSI).
- IBM360 (1964) - Prima famiglia di calcolatori (architettura di calcolatori). Costo 360,000\$  
Registri a 32 bit.  
Clock 1-4Mhz.
- Digital PDP-8 (1965) - Il primo minicalcolatore.  
Costo < 20,000\$.
- PDP-11 (1970).



A.A. 2012-2013

53/65

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



## La comunicazione tra i componenti

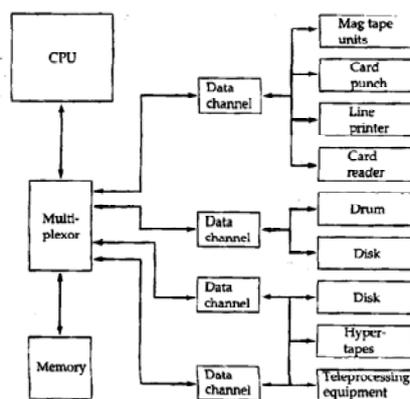


Figure 2.5 An IBM 7094 Configuration

Switch centralizzato (multiplexer) (cf. bridge)

Architettura a nodo comune (a bus) (cf. bus PCI)

Programma di “canale”

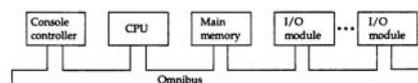


Figure 2.9 PDP-8 Bus Structure

A.A. 2012-2013

54/6:



## La quarta generazione (1971-1977)



- Introduzione del microprocessore (VLSI).
- Memorie a semiconduttori.
- Intel 4004 (1971) - 2,300 transistor. Sommatore a 4 bit. 16 registri a 4 bit + RAM + ROM -> Sistema MCS-4.
- Intel 8080 (1974) - 8bit su chip.

### Xerox research laboratories & Steve Job

Primo Personal Computer:  
MacIntosh II di Apple Computer  
(1977).  
Sistema operativo a finestre:  
Lisa (1984), MacIntosh II, 1985.  
Processore Motorola.  
Costo medio 2,000\$.



A.A. 2012-2013

55/65

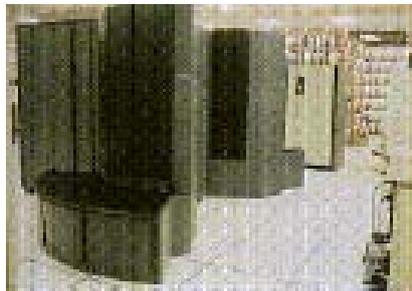
<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



## La quarta generazione (1971-1977)



- Cray I (1976) - Primo supercalcolatore. Vettoriale (cf. SIMD)



A.A. 2012-2013

56/65

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



## La quinta generazione: i PC (1978-2003)



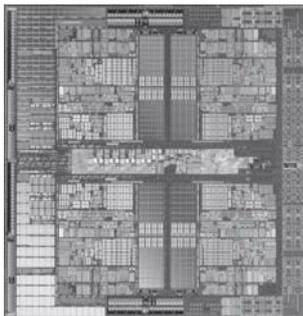
- Il primo PC (1981) IBM
  - Sistema operativo DOS (Microsoft di Bill Gates).
  - Processore Intel 8086.
  - Windows 1.0 nel 1987.
  - Coprocessore Matematico Intel 8087.
  
- PC come Workstation
  - Potenziamento della grafica. Coprocessore grafico (acceleratori).
  - Introduzione di elaborazione parallela (multi-threading) con esecuzione parzialmente sovrapposta (pipeline).
  - Processori RISC (Reduced Instruction Set Code).
  - MMU (Unità intelligenti per la gestione della memoria).
  - Definizione di GL -> OpenGL (Workstation Silicon Graphics)



SGI - Indigo2

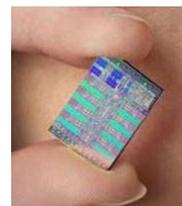


## La sesta generazione



AMD Barcelona  
(quad-core)

nVidia 9800 GTX,  
Streaming processors  
128 core



Cell processor  
(IBM, Sony, Toshiba)  
Playstation 3





## Caratteristiche della sesta generazione



- Attualmente la frequenza di clock limite è 4Ghz: barriera dell'energia.
- Rivoluzione del parallelismo: la soluzione è quella di utilizzare diversi microprocessori (core) più piccoli e veloci.
  - ◆ Cell (IBM, Sony, Toshiba): 9-core microprocessors, 2006 (playstation 3, Sony).
  - ◆ Multi-core (Core2 Intel, AMD Barcelona...)
  - ◆ Schede grafiche di ATI e Nvidia (dal 2000) → CUDA programming language
  - ◆ Settembre 2006. Prototipo Intel con 80 processori on single chip. Obiettivo è raggiungere 1,000,000 Mflops.
- Come?
  - ◆ Parallelizzazione del codice. (e.g. RapidMind Development Platform).
  - ◆ Nuovo modo di ragionare durante la programmazione software.
  - ◆ Tool di aiuto.
  - ◆ Parallelizzazione automatica del codice è ancora molto lontana.
  - ◆ Problema principale è la coerenza dei dati.



## Il futuro



- Integrazione dei media.
- Wearable devices
  
- PC + telefono                      Calcolatori ottici.
- Wearable PC                        Calcolatori chimici.
  
- Co-processor on-board, specializzati per:
  - Ricerca in data-base.
  - Genomica.
  
- Macchine intelligenti e sensibili.
  
- Sistemi multimediali.

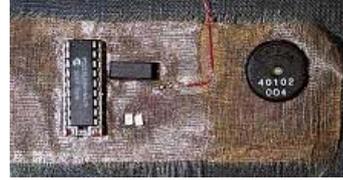


## Il futuro



E-textile

- Pervasive computing
- Dedicated architectures



Circuito con CPU stampato su stoffa



Computer palmare



Wrist-net  
N3

A.A. 2012-2013

61/65

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



## Classificazione dei calcolatori



- Centri di calcolo (Google, ...)
- Cluster (gruppi di calcolatori che lavorano per risolvere un problema complesso).
- Server (calcolatore in grado di eseguire un gran numero di processi in un'unità di tempo).
- Workstation
- Fissi (desktop)
- Portatili (laptop)
- Palmari.
- Smart phone: I-Phone, Blackberry...

A.A. 2012-2013

62/65

<http://homes.dsi.unimi.it/~borghese>



## Alcuni problemi



La velocità delle memorie non cresce con la velocità del processore.

Memorie gerarchiche – cache.

Aumento della parola di memoria.

high-speed bus (gerarchie di bus).

Tecniche di velocizzazione dell'elaborazione.

Predizione dei salti.

Scheduling ottimale delle istruzioni (analisi dei segmenti di codice).

Esecuzione speculativa.

Tecniche di I/O.

UDP.

Trasferimento in streaming (DMA).

Architetture dedicate alla grafica (GPU)



## Caratteristiche comuni



Architettura di riferimento (Von Neuman)

Ciclo di esecuzione delle istruzioni



## Sommario della lezione



- Architettura dell'elaboratore
- Ciclo di esecuzione di un'istruzione
- Informazioni su corso ed esame
- Storia dell'elaboratore.